



PERATURAN AM PERMAINAN

FUTSAL LELAKI

KARNIVAL SUKAN KOLEJ PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA 2026 [KASUKMA (XVI)]

KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

FUTSAL LELAKI

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan acara Futsal Lelaki Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA akan dijalankan seperti berikut:-
 - 1.1.1 Pusingan Peringkat Kumpulan
 - 1.1.2 Pusingan Kalah Singkir

2.0 PERTANDINGAN PERINGKAT LIGA

- 2.1 Penyertaan
 - 2.1.1 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan dalam dua (2) kumpulan (Kumpulan A dan B).
 - 2.1.2 Terdapat Lima (5) pasukan dalam Kumpulan A dan Lima (5) pasukan dalam Kumpulan B.
 - 2.1.3 Pasukan-pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.
- 2.2 Pertandingan dalam peringkat awal diadakan secara liga satu pusingan mengikut kumpulan.
- 2.3 Mata akan diberi seperti berikut:-
 - 2.3.1 Menang - 3 mata
 - 2.3.2 Seri - 1 mata
 - 2.3.3 Kalah - 0 mata
- 2.4 Sekiranya mana-mana pasukan yang gagal bermain dalam sesuatu perlawanan kerana tidak datang atau melaporkan diri lewat sepuluh (10) minit selepas waktu pertandingan yang diisytiharkan dalam jadual perlawanan, maka pasukan lawannya yang hadir dengan jumlah bilangan tidak kurang dari lima (5) pemain akan diberi kemenangan percuma dengan tiga mata (3) dan tiga (3) jaringan gol. Jika terdapat mana-mana pasukan menarik diri daripada mengambil bahagian di dalam siri pertandingan ini dengan apa sebab jua pun, mata dan

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

jaringan gol yang masuk atau kena dalam semua perlawanan yang dimainkan olehnya tidaklah diambil kira.

2.5 Menentukan Kemenangan

2.5.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :

2.5.2 Perbezaan gol - Jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang bolos.

2.5.3 Jika perbezaan gol masih seri, pasukan yang mendapat bilangan gol yang terbanyak dikira menang

2.5.4 Jika masih seri, bilangan bolos yang berkurangan.

2.5.5 Jika masih seri juga, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

2.5.6 Lambungan syiling. Jika diperingkat ini lebih daripada dua (2) pasukan yang terlibat, maka keputusan akan ditentukan dengan lambungan syiling 3 kali.

3.0 PERINGKAT KALAH SINGKIR

3.1 Dua (2) pasukan teratas dalam setiap kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir,

3.2 Tempat pertama Kumpulan A akan melawan tempat kedua Kumpulan B untuk ke perlawanan akhir.

3.3 Tempat kedua Kumpulan A akan melawan tempat pertama Kumpulan B untuk ke perlawanan akhir.

3.4 Tempat ketiga dan keempat akan ditentukan dengan perlawanan antara kedua-dua pasukan yang kalah.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Pertandingan acara Bola Sepak Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA akan dijalankan di tempat berikut:-

4.1.1 Gelanggang Futsal Kolej Profesional MARA Seri Iskandar.

5.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 5.1 Taklimat Pengurus pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis)** jam **3.00 petang**.
- 5.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pasukan seramai **sembilan (9) orang pemain** yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.
- 5.3 Senarai pemain yang disahkan semasa taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad. Selepas taklimat, sebarang permohonan pertukaran / gantian pemain tidak akan dibenarkan.

6.0 PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN

- 6.1 Penyertaan
 - 6.1.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar pasukan (pelajar) yang berdaftar di Kolej Profesional MARA atau Kolej MARA sahaja yang layak menyertai Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.
 - 6.1.2 Setiap Kolej hanya boleh menghantar **satu (1) pasukan sahaja**.
- 6.2 Pendaftaran Pemain
 - 6.2.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap pasukan boleh mendaftarkan **maksimum sembilan (9) orang pemain sahaja**.
 - 6.2.2 Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam undang-undang dan Peraturan Am Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

7.0 JADUAL SERTA JERSI PASUKAN

7.1 Jadual

7.1.1 Jawatankuasa Penganjur akan menyusun jadual perlawanan dan akan mengedarkan kepada semua pasukan yang mengambil bahagian sekurang-kurangnya tujuh (7) hari sebelum bermula pertandingan.

7.1.2 Waktu bermula pertandingan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

7.2 Jersi Pasukan

7.2.1 Semua pasukan hendaklah memberitahu Jawatankuasa Penganjur warna jersi bagi perlawanan sebagai tuan rumah. Sekiranya terdapat persamaan warna jersi maka pasukan pelawat mestilah menukar jersi mereka. Pasukan yang disebut nama terlebih dahulu dalam jadual perlawanan akan dikira sebagai tuan rumah bagi perlawanan tersebut. Walau bagaimanapun pihak penganjur akan menyediakan bip bernombor sebagai persediaan bagi masalah yang timbul.

7.2.2 Pemain hendaklah memakai jersi yang mempunyai nombor yang tingginya tidak kurang dari 10 inci, sama dengan nombor yang didaftarkan di dalam senarai rasmi yang dikemukakan.

7.2.3 Semua pasukan dikehendaki mempunyai set jersi

7.2.4 Kedua dengan warna yang berlainan daripada set jersi pertama.

7.2.5 Semua pemain dikehendaki memakai seluar pendek dan tight yang menutup aurat sepanjang perlawanan sahaja.

7.2.6 Pemakaian shin pad adalah diwajibkan dan stoking panjang.

8.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

8.1 Undang-undang permainan mengikut undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan oleh Lembaga Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan ditertibkan oleh Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM).

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 8.2 Kejadian di luar dugaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan berasaskan "Peraturan Am Karnival Sukan Bola Sepak Antara Kolej Profesional MARA Dan Kolej MARA 2026".
- 8.3 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan (Arm Band) yang nyata di lengan kiri jersinya. Sekiranya ketua pasukan digantikan, maka lilitan tersebut hendaklah diberi pula kepada pemain yang mengambilalih sebagai ketua pasukan.
- 8.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

9.0 MASA PERLAWANAN

- 9.1 Pusingan awal (Liga mengikut kumpulan)
 - 9.1.1 Masa permainan adalah 7-1-7 iaitu tujuh (7) minit separuh masa pertama dan tujuh (7) minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi satu (1) minit kecuali dengan izin pengadil.
- 9.2 Peringkat Kalah Singkir
 - 9.2.1 Masa permainan ialah 10-2-10 iaitu sepuluh (10) minit separuh masa pertama dan sepuluh (10) minit bagi separuh masa kedua. Rehat bagi separuh masa hendaklah tidak melebihi dua (2) minit kecuali dengan izin pengadil.
 - 9.2.2 Jika keputusan masih lagi seri maka tendangan penalti akan dijalankan mengikut urutan berikut:-
 - 9.2.1.1 Tiga (3) sepakan penalti pertama.
 - 9.2.1.2 Tambahan hanya 1 sepakan penalti "sudden-death" untuk dapatkan keputusan. Pasukan yang menjaringkan gol atau menepis tendangan akan diistiharkan pemenang. Lambungan syiling akan dibuat untuk menentukan siapa yang akan menyepak atau menjaga gawang gol.

10.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 10.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan hal-hal yang tidak dijangka dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan maka skor akhir pada masa tersebut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.
- 10.2 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai dan pemain satu pasukan yang tidak memuaskan, maka Jawatankuasa Penganjur boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut :-
 - 10.2.1 Kemenangan diberi kepada pasukan lain dengan tiga (3) mata dan jaringan gol 3-0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.
 - 10.2.2 Penggantungan pasukan dari terus mengambil bahagian dalam kejohanan ini.

11.0 BANTAHAN

- 11.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima dalam tempoh 30 minit selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.
- 11.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara perkara fakta yang dibuat oleh pengadil di padang permainan.

12.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 12.1 Pegawai pertandingan adalah terdiri daripada kalangan pengadil pengadil yang berdaftar dengan Persatuan.
- 12.2 Pengadil bagi setiap perlawanan hendaklah membuat laporan dalam borang yang disediakan dan laporan itu hendaklah dihantar kepada Jawatankuasa Penganjur dalam tempoh 1 jam selepas tamat perlawanan.

13.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 13.1 Peraturan tatatertib Persatuan Bola Sepak Malaysia akan dikuatkuasakan.
- 13.2 Dalam hubungan ini, tindakan-tindakan seperti berikut akan diambil secara automatik:-
- 13.2.1 Seorang pemain yang menerima dua (2) kad kuning dalam satu perlawanan akan digantung untuk satu perlawanan seterusnya selepas dia menerima kad kuning kedua. Contoh pertama, pemain dikenakan kad kuning pada perlawanan pertama peringkat kumpulan, kemudian semasa perlawanan kedua peringkat kumpulan, pemain yang sama dikenakan kad kuning. Jadi, pemain ini akan digantung 1 perlawanan iaitu tidak dapat bermain pada perlawanan ketiga peringkat kumpulan. Dua kad kuning yang diterima semasa perlawanan yang sama mengakibatkan perintah keluar padang (kad merah secara tidak langsung) dan, akibatnya, penggantungan automatik daripada perlawanan yang akan datang. (Kad kuning akan terbatal apabila pasukannya layak ke peringkat kalah singkir)
- 13.2.2 Seorang pemain yang diperintah keluar padang (kad merah) secara terus akan digantung untuk dua (2) perlawanan berikutnya. (sekiranya pemain mendapat kad merah di peringkat kumpulan, pemain tersebut akan terlepas 2 perlawanan dalam peringkat kumpulan, sekiranya pasukannya layak ke peringkat kalah singkir, pemain ini boleh bermain semula)
- 13.2.3 Seorang pemain yang diperintah keluar padang kerana melakukan kesalahan yang serius akan digantung untuk semua perlawanan dan tindakan selanjutnya akan dikenakan oleh Jawatankuasa Tatatertib Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.
- 13.2.4 Pemain-pemain yang diperintah keluar padang kerana menyerang pengadil akan digantung sehingga tamat

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

pertandingan dan tindakan selanjutnya akan dikenakan oleh Jawatankuasa Tatatertib Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

13.2.5 Rekod kad kuning dan kad merah tidak dibawa ke peringkat kalah singkir.

14.0 PENGGANTIAN PEMAIN

- 14.1 Tiada had untuk penggantian pemain bagi setiap perlawanan termasuklah pada masa tambahan (rolling sub).
- 14.2 Pemain yang telah diganti boleh bermain semula dalam perlawanan tersebut.

15.0 ETIKA PERMAINAN DAN PEGAWAI

- 15.1 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau dengan sengaja tidak hadir bagi satu-satu perlawanan atau bersikap tidak sopan terhadap seseorang pemain atau pegawai-pegawai yang bertugas atau bertindak keluar padang kerana memprotes keputusan dan permainan adalah antara perbuatan-perbuatan yang harus dianggap bertentangan dengan etika pertandingan dan semangat kesukanan.
- 15.2 Pengurus dan jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan setiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang teguh kepada etika dan tingkahlaku yang dihormati berasaskan kepada semangat kesukanan yang tulen.

16.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 16.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.